

MENU

SEARCH

INDEX

DETAIL

JAPANESE

BACK

2 / 5

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-197332

(43)Date of publication of application : 12.07.2002

(51)Int.Cl.

G06F 17/60

A63F 7/02

(21)Application number : 2000-395483

(71)Applicant : NIPPON LEISURE CARD-
SYSTEM CO LTD

(22)Date of filing :

26.12.2000

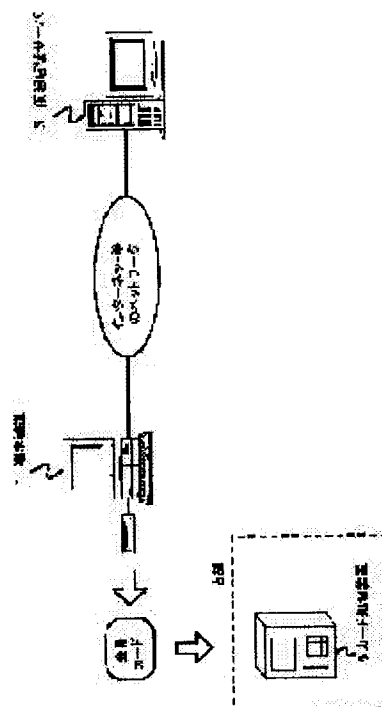
(72)Inventor : NAKAMURA HIDEKAZU

(54) PREFERENTIAL POINT SERVICE METHOD, TERMINAL DEVICE AND SERVER

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide preferential point service for promoting the coming to a store of customers, and contributing to the support for enclosing the customers.

SOLUTION: This terminal device 1 makes access to a virtual store server 3 through a network according to input operation of a user, and starts a game by downloading game software. When satisfying a prescribed condition in a game, the terminal device 1 transmits a lot drawing request to the virtual store server 3. The virtual store server 3 executes lot drawing processing, and supplies points to the user when a prize is drawn. The terminal device 1 transmits a finishing request to the virtual store server 3 according to input for requiring the finish of the game. The virtual store server 3 transmits point information on the corresponding user to the terminal device 1. The terminal device 1 records point data on a member card on the basis of the received point information. The user brings the member card recording the points to an actual store, and sets the member card in a card processor 5, and receives an offer of service.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

(2)

1

【特許請求の範囲】

【請求項 1】ネットワークに接続可能な利用者の端末において仮想遊技を実行させ、遊技の結果に応じて利用者のカードに優待ポイントを記憶し、
実店舗において、カード処理装置により前記カードに記憶されている優待ポイントを読み取り、前記読み取り結果に応じた所定のサービスを提供する、
ことを特徴とする優待ポイントサービス方法。

【請求項 2】前記仮想遊技では、所定条件を満たすことにより実行される抽選処理において当たりが発生した場合に優待ポイントが供給され、
前記抽選処理を、前記端末と、前記端末とネットワークにより接続されたサーバと、の一方が行う、
ことを特徴とする請求項 1 に記載の優待ポイントサービス方法。

【請求項 3】ネットワークを介して所定のサーバに接続可能であり、実店舗において利用できる優待ポイントを取得するための端末装置であって、
遊技用プログラムをネットワーク又は記録媒体を介して取得して実行する手段と、
遊技において所定条件が満たされると、優待ポイント供給に関する抽選を前記サーバに要求する手段と、
前記抽選の結果に応じた優待ポイントのデータを前記サーバから取得して利用者のカードに記録する手段と、
を備えることを特徴とする端末装置。

【請求項 4】ネットワークを介して所定のサーバに接続可能であり、実店舗において利用できる優待ポイントを取得するための端末装置であって、
遊技用プログラムと抽選用プログラムをネットワーク又は記録媒体を介して取得する手段と、
前記遊技用プログラムを実行する手段と、
遊技において所定条件が満たされると前記抽選用プログラムを実行して抽選を行い、当たりが発生した場合には優待ポイントを提供する手段と、
前記抽選の結果に応じた優待ポイントのデータをカードに記録する手段と、
を備えることを特徴とする端末装置。

【請求項 5】ネットワークに接続され、実店舗において利用できる優待ポイントを提供するためのサーバであって、
遊技用プログラムを実行中の端末からの前記ネットワークを介した抽選要求に回答して、優待ポイントを提供するための抽選を行い、
前記抽選の結果に応じた優待ポイントのデータを前記端末に供給する、
ことを特徴とするサーバ。

【請求項 6】前記端末からの要求に応じて、遊技用プログラムを前記ネットワークを介して供給する、
ことを特徴とする請求項 5 に記載のサーバ。

2

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊技店においてサービスの提供を受けることができる優待ポイントをインターネット等のネットワーク上で供給する優待ポイントサービス方法等に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、遊技店（ホール）では、例えば、利用者（会員）に対して消費金額等に応じた優待ポイントを提供しており、利用者は、取得した優待ポイントを用いて、種々のサービスの提供を受けていた。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】上記のようなシステムでは、優待ポイントは、例えば遊技店等での資金の消費や店舗への来店等に対して給付されていた。このため、利用者が優待ポイントを取得するためには遊技店に来店して資金を消費等しなければならなかった。

【0004】しかし、より多くの顧客を確保し、その来店を促進するためには、来店前の利用者に対しても優待ポイントを提供して、それらの利用者の来店意欲を向上させることが、顧客囲い込みの推進・強化に有効と考えられる。

【0005】本発明は、上述した事情に鑑みてなされたもので、顧客の来店の促進を図り、顧客の囲い込み支援に資する優待ポイントサービス方法等を提供することを目的とする。また、本発明は、遊技店以外の場所で利用者に優待ポイントを提供することができる優待ポイントサービス方法等を提供することを他の目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、本発明の第 1 の観点に係る優待ポイントサービス方法は、ネットワークに接続可能な利用者の端末において仮想遊技を実行させ、遊技の結果に応じて利用者のカードに優待ポイントを記憶し、実店舗において、カード処理装置により前記カードに記憶されている優待ポイントを読み取り、前記読み取り結果に応じた所定のサービスを提供する、ことを特徴とする。

【0007】このような構成によれば、実店舗で利用可能な優待ポイントをインターネット等のネットワーク上で利用者に供給する仕組みを実現できる。これにより、来店前の利用者に優待ポイントを提供することができるため、これらの利用者の店舗への来店の促進を図り、ひいては、顧客の囲い込みに資することができる。

【0008】前記仮想遊技では、所定条件を満たすことにより実行される抽選処理において当たりが発生した場合に優待ポイントが供給されてもよく、前記抽選処理を、前記端末と、前記端末とネットワークにより接続されたサーバと、の一方が行ってもよい。

【0009】また、本発明の第 2 の観点に係る端末装置は、ネットワークを介して所定のサーバに接続可能であ

(3)

3

ための端末装置であって、遊技用プログラムをネットワーク又は記録媒体を介して取得して実行する手段と、遊技において所定条件が満たされると、優待ポイント供給に関する抽選を前記サーバに要求する手段と、前記抽選の結果に応じた優待ポイントのデータを前記サーバから取得して利用者のカードに記録する手段と、を備えることを特徴とする。

【0010】このような構成によれば、実店舗で利用可能な優待ポイントをインターネット等のネットワーク上で利用者に供給することができる。これにより、来店前の利用者に優待ポイントを供給することができるため、これらの利用者の店舗への来店の促進を図り、ひいては、顧客の囲い込みに資することができる。

【0011】また、本発明の第3の観点に係る端末装置は、ネットワークを介して所定のサーバに接続可能であり、実店舗において利用できる優待ポイントを取得するための端末装置であって、遊技用プログラムと抽選用プログラムをネットワーク又は記録媒体を介して取得する手段と、前記遊技用プログラムを実行する手段と、遊技において所定条件が満たされると前記抽選用プログラムを実行して抽選を行い、当たりが発生した場合には優待ポイントを供給する手段と、前記抽選の結果に応じた優待ポイントのデータをカードに記録する手段と、を備えることを特徴とする。

【0012】このような構成によれば、実店舗で利用可能な優待ポイントをインターネット等のネットワーク上で利用者に供給することができる。これにより、来店前の利用者に優待ポイントを供給することができるため、これらの利用者の店舗への来店の促進を図り、ひいては、顧客の囲い込みに資することができる。

【0013】また、本発明の第4の観点に係るサーバは、ネットワークに接続され、実店舗において利用できる優待ポイントを供給するためのサーバであって、遊技用プログラムを実行中の端末からの前記ネットワークを介した抽選要求にตอบสนองして、優待ポイントを供給するための抽選を行い、前記抽選の結果に応じた優待ポイントのデータを前記端末に供給する、ことを特徴とする。

【0014】このような構成によれば、実店舗で利用可能な優待ポイントをインターネット等のネットワーク上で利用者に供給することができる。これにより、来店前の利用者に優待ポイントを供給することができるため、これらの利用者の店舗への来店の促進を図り、ひいては、顧客の囲い込みに資することができる。

【0015】また、前記端末からの要求に応じて、遊技用プログラムを前記ネットワークを介して供給するようにしてもよい。

【0016】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態に係る優待ポイント供給システムについて図面を参照して説明

4

ムは、例えば図1に示すように、端末装置1と、仮想店舗サーバ3と、カード処理装置5と、を備える。端末装置1と仮想店舗サーバ3は例えばインターネット等のネットワークにより接続される。また、カード処理装置5は、実店舗（ホール）内に設置されている。

【0017】端末装置1は、例えば、通常のパーソナルコンピュータ等から構成され、例えば図2に示すように制御部11と、入力部12と、表示部13と、記憶部14と、通信部15と、を備え、カードリーダライタ16が接続されている。

【0018】制御部11は、利用者の入力操作に従い、インターネット等を介して仮想店舗サーバ3にアクセスし、遊技用ソフトウェアをダウンロードして実行することにより仮想的な遊技機を実現する。この遊技では、所定の条件が満たされると抽選処理が行われ、抽選結果により当たりが発生した場合に所定値の優待ポイントが利用者に供給される。例えば、現実の遊技店での遊技と同様の遊技をソフトウェアで実現したものでもよい。

【0019】例えば、制御部11は、ダウンロードした遊技用ソフトウェアを実行することにより遊技を開始する。そして、遊技において所定条件（抽選実行条件）が満たされた場合には抽選要求を仮想店舗サーバ3に送信する処理を、遊技を終了する旨の入力がなされるまで続行する。なお、抽選実行条件の内容は任意であり、例えば、乱数を用いた判定処理等を行い、確率的に抽選要求が送信されるようにしてもよい。なお、仮想店舗サーバ3において、抽選の結果「当たり」が生じた場合には「当たり」が生じたことを示す当たり情報を受信し、その旨を表示部13に表示する。

【0020】また、制御部11は、遊技を終了する旨の入力にตอบสนองして、終了要求を仮想店舗サーバ3に送信する。そして、利用者が今回の遊技において獲得した優待ポイントの得点等を示すポイント情報を仮想店舗サーバ3から受信し、カードリーダライタ16を制御して、会員カードへ記録する。

【0021】入力部12は、利用者による入力データを制御部11に通知する。表示部13は、制御部11からの指示に従い、遊技画面等を表示する。記憶部14は、仮想店舗サーバ3からダウンロードされた遊技用ソフトウェア等を記憶する。通信部15は、制御部11からの指示に従い、仮想店舗サーバ3との通信等を制御する。

【0022】カードリーダライタ16は、例えばICカードリーダライタ等を含み、制御部11からの指示に従って、会員カードに優待ポイントに関するデータを記録する。なお、会員カードは、例えばICカード等を含み、所定の会員手続きを行った利用者に給付される。会員カードには、例えば、利用者が獲得した優待ポイントの得点や会員ID等のデータが記憶される。

【0023】仮想店舗サーバ3は、インターネット等のネットワークに接続され、遊技用ソフトウェアを仮想店舗

(4)

5

舗サーバ3は、例えば図3に示すように、制御部31と、記憶部33と、通信部35と、を備える。

【0024】制御部31は、端末装置1から遊技用ソフトウェアのダウンロード要求を受け付けて、指定された遊技用ソフトウェアを記憶部33から読み出し、ネットワークを介して要求元の端末装置1に供給する。なお、ダウンロード要求を受け付ける際には、例えば、利用者から会員ID等の入力を受け付けてもよい。

【0025】制御部31は、端末装置1から抽選要求を受信すると、所定の抽選処理を行い、抽選の結果、大当たりが発生した場合には、所定の当たり情報を端末装置1に送信して、大当たりが発生したことを通知する。なお、当たり情報は、例えば、当たりにより供給される得点の情報等を含む。なお、抽選方法は任意であり、例えば、一桁の数字を所定個数ランダムに発生させて、それらが合致した場合に「大当たり」が発生したと判別するようにしてもよい。

【0026】また、制御部31は、遊技中の各端末装置1（各利用者）について、遊技で獲得した優待ポイントを計数して管理する。また、制御部31は、端末装置1から終了要求を受信すると、遊技中の各端末装置1（利用者）について計数した獲得ポイント値の中から、該当する端末装置1（利用者）の獲得ポイント値を読み出し、その獲得ポイント値を含むポイント情報を要求元の端末装置1に送信し、獲得ポイント値の情報をクリアする。

【0027】記憶部33は、ダウンロード対象の各遊技用ソフトウェア等を記憶する。通信部35は、制御部31からの指示に従い、端末装置1との通信等を制御する。

【0028】カード処理装置5は、実店舗（ホール）等に設置され、会員カードに格納されたポイントを処理するための装置である。カード処理装置5は、例えば、会員カードについて所定のチェックを行うとともに、会員カードに優待ポイントが蓄積されていることを確認してポイント値を表示等した後、所定のサービスを提供するための処理を行い、カードに記憶されたポイント値を更新する等して会員カードを返却する。

【0029】例えば、カード処理装置5は、店内の遊技で取得した遊技媒体を景品に交換する機能を有し、優待ポイントに応じて景品等の交換率をアップするサービスを提供してもよい。また、品物を内部に格納し、会員カードに記憶された優待ポイントの値に応じて品物を賞品として排出してもよい。また、会員カードに記憶された優待ポイントの値に応じて遊技台の優先予約を受け付ける機能を有してもよく、また、利用者に有益な情報を提供する機能を有してもよい。また、会員カードに記憶された優待ポイントを表示し、表示されたポイント値に応じて店員が品物の提供等を行うようにしてもよい。

6

システムにおいて、利用者がポイントを取得する場合について図4を参照して説明する。例えば、利用者Aは、自己の会員カードを端末装置1に接続されているカード処理装置5にセットし、端末装置1を操作して、仮想店舗サーバ3が提供するWEBサイトにアクセスする（L1）。これに応じて、仮想店舗サーバ3は、例えば、会員ID等の入力を受け付けた後、ダウンロード対象の遊技用ソフトウェアの選択画面（WEBページ）を端末装置1に供給する。

【0031】利用者Aは、端末装置1に表示された遊技用ソフトウェアの選択画面において、所望の遊技用ソフトウェアを選択する。これに応じて、端末装置1は、利用者Aにより選択された遊技用ソフトウェアのダウンロード要求を仮想店舗サーバ3に送信する（L2）。仮想店舗サーバ3は、ダウンロード要求を受けて、該当する遊技用ソフトウェアを要求元の端末装置1に供給する（L3）。

【0032】遊技用ソフトウェアをダウンロードした端末装置1は、そのプログラムを実行することにより遊技を開始する（L4）。遊技において所定の抽選実行条件が満たされた場合、端末装置1は、抽選要求を仮想店舗サーバ3に送信する（L5）。これに応じて、仮想店舗サーバ3は、抽選処理を行う（L6）。抽選の結果、大当たりが発生した場合には、例えば、得点の情報等を含む当たり情報を端末装置1に送信して、大当たりが発生したことを通知し（L7）、利用者Aの獲得ポイント値に所定値を加算する。また、大当たりが発生しない場合には何もしない。

【0033】利用者Aは遊技を終了する場合、例えば遊技画面における「遊技終了ボタン」等を押下する。これに応じて、端末装置1は、遊技を終了させるとともに、終了要求を仮想店舗サーバ3に送信する（L8）。これに応じて、仮想店舗サーバ3は、利用者Aの獲得ポイント値を含むポイント情報を端末装置1に送信する（L9）。

【0034】端末装置1は、ポイント情報を受信すると、カード処理装置5を介して、利用者Aが獲得したポイントのデータを会員カードに記録する（L10）。このようにして、利用者Aは、インターネット上に構築された仮想店舗で遊技を行い、優待ポイントを取得することができる。

【0035】このようにして、インターネット等のネットワークを用いて優待ポイントを供給する仕組みを実現できる。これにより、来店前の利用者に優待ポイントを供給することができるため、これらの利用者の店舗への来店の促進を図り、ひいては、顧客の囲い込み支援に資することができる。

【0036】また、上記説明では、抽選処理を仮想店舗サーバ3側で行うようにしているが、これに限定されず抽選処理のプログラム（抽選ルーチン）を端末装置1側

(5)

7

でダウンロードし、遊技用ソフトウェアと併せて実行するようにしてもよい。この場合、大当たりによる獲得得点等は端末装置 1 側が計数して管理し、遊技終了時にポイントのデータを会員カードに記録するとともに、利用者が獲得した点数や大当たりの発生回数、発生率等の情報を仮想店舗サーバ 3 に送信する。このような抽選処理を端末装置 1 側で行う優待ポイント供給システムのシステム動作について図 5 を参照して説明する。

【0037】端末装置 1 は、利用者の入力操作に従って、仮想店舗サーバ 3 が提供する WEB サイトにアクセスし (L11)、仮想店舗サーバ 3 から供給された遊技用ソフトウェアの選択画面から利用者が選択した遊技用ソフトウェアについて、ダウンロード要求を仮想店舗サーバ 3 に送信する (L12)。仮想店舗サーバ 3 は、ダウンロード要求を受けて、該当する遊技用ソフトウェアと抽選ルーチンを要求元の端末装置 1 に供給する (L13)。

【0038】遊技用ソフトウェアと抽選ルーチンをダウンロードした端末装置 1 は、遊技用ソフトウェアを起動することにより遊技を開始する (L14)。遊技において所定の抽選実行条件が満たされた場合、端末装置 1 は、抽選ルーチンを実行して抽選処理を行う (L15)。抽選の結果、大当たりが発生した場合には、例えば、大当たりが発生したこと等を表示するとともに、利用者の獲得ポイント値に所定値を加算する。

【0039】そして、遊技を終了する旨の入力に応じて、例えば遊技画面における「遊技終了ボタン」等を押下する。これに応じて、端末装置 1 は、遊技を終了させるとともに、利用者の獲得得点等のデータを、カード処理装置 5 を介して、会員カードに記録する (L16)。そして、利用者が獲得した点数、大当たりの発生回数、発生率等、端末装置 1 において発生した大当たりに関する情報を仮想店舗サーバ 3 に送信する (L17)。仮想店舗サーバ 3 は、端末装置 1 からの大当たりに関する情報を受信して管理する。

【0040】なお、抽選ルーチンは、優待ポイントの供給に直接関係するプログラムであるため、ダウンロードする際には、アクセス者の会員 ID や予め設定されているパスワード等を入力させてチェックを行った後、そのダウンロードを許可するようにしてもよい。また、暗号化された抽選ルーチンを供給して、それを復号化するための公開鍵を、会員 ID やパスワード等を用いて認証を受けた会員に供給するようにしてもよい。

【0041】また、仮想店舗サーバ 3 又は端末装置 1 で実行される抽選処理では、確率的要素だけでなく、種々の要素 (例えば、ユーザのレベル、遊技時間等) を用いて大当たりの発生率を変動させてもよい。これにより、遊技性を高めることができる。

【0042】なお、図 6 に示すように、異なる複数の仮

8

ターネット上で各仮想店舗を構築し、端末装置 1 は、各仮想店舗サーバ 3A、3B、・・・にアクセスして、それぞれ異なる優待ポイント PA、PB、・・・を獲得するようにしてもよい。この場合、各優待ポイント PA、PB、・・・は、対応する会員カード CA、CB、・・・にそれぞれ格納するようにしてもよい。

【0043】この場合、利用者は、例えば、仮想店舗サーバ 3A にアクセスして優待ポイント PA を獲得して会員カード CA に格納し、その会員カード CA を、優待ポイント PA を利用できる店舗 A に持参して優待ポイント PA を使用する。また、利用者は、例えば、仮想店舗サーバ 3B にアクセスして優待ポイント PB を獲得して会員カード CB に格納し、その会員カード CB を、優待ポイント PB を利用できる店舗 B に持参して優待ポイント PB を使用する。また、複数の仮想店舗において共通して利用可能な 1 枚の会員カードに複数種類の優待ポイントを格納するようにしてもよい。

【0044】また、上記説明では、遊技用ソフトウェアをインターネット等を介してダウンロードするようにしているが、これに限定されず、例えば、遊技用ソフトウェアを格納した CD-ROM 等の記録媒体を利用者に配布し、その記録媒体からソフトウェアをロードして遊技用のプログラムを実行するようにしてもよい。この場合、抽選処理は仮想店舗サーバ 3 が行うようにしてもよく、また、抽選ルーチンを端末装置 1 が仮想店舗サーバ 3 からダウンロードして行うようにしてもよい。また、抽選ルーチンも記録媒体に記録して配布するようにしてもよい。

【0045】また、上記説明では、遊技の終了時に、端末装置 1 が仮想店舗サーバ 3 からポイント情報を取得して、ポイントのデータを会員カードに記録するようにしているが、ポイント情報の取得のタイミングと会員カードへの記録のタイミングは上記説明に限定されず任意である。例えば、遊技中に大当たりが発生する度に仮想店舗サーバ 3 がポイント情報を端末装置 1 に供給するようにしてもよい。また、端末装置 1 は、大当たりが発生する度に仮想店舗サーバ 3 からポイント情報が供給される場合には、そのポイント情報を蓄積し、所定のタイミングでまとめて会員カードにポイントのデータを書き込むようにしてもよく、また、仮想店舗サーバ 3 からポイント情報を取得する度に、会員カードにポイントのデータを書き込むようにしてもよい。また、端末装置 1 自身が抽選処理を行う場合においても、大当たりが発生する度に会員カードにポイントのデータを記録するようにしてもよい。

【0046】また、会員カードは、IC カードに限定されず任意であり、例えば、磁気記憶領域を有する磁気カード等でもよい。

【0047】なお、この発明のシステムは、専用のシス

(6)

9

現可能である。例えば、コンピュータに上述の動作を実行するためのプログラムを格納した媒体（フロッピー（登録商標）ディスク、CD-ROM等）から該プログラムをインストールすることにより、上述の処理を実行する端末装置1、仮想店舗サーバ3、カード処理装置5等を構成することができる。なお、上述の機能を、OSが分担又はOSとアプリケーションの共同により実現する場合等には、OS以外の部分のみを媒体に格納してもよい。

【0048】なお、搬送波にプログラムを重畳し、通信ネットワークを介して配信することも可能である。例えば、通信ネットワークの掲示板（BBS）に該プログラムを掲示し、これをネットワークを介して配信してもよい。そして、このプログラムを起動し、OSの制御下で、他のアプリケーションプログラムと同様に実行させることにより、上述の処理を実行することができる。

【0049】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、実店舗で利用可能な優待ポイントをインターネット等のネットワーク上で利用者に供給する仕組みを実現できる。これにより、来店前の利用者に優待ポイントを供給することができるため、これらの利用者の店舗への来店の促進を図り、ひいては、顧客の囲い込みに資することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の実施形態に係る優待ポイント供給シ

10

テムのシステム構成図である。

【図2】 図1のシステムで使用される端末装置の構成を説明するための図である。

【図3】 図1のシステムで使用される仮想店舗サーバの構成を説明するための図である。

【図4】 図1の優待ポイント供給システムで利用者がポイントを取得する場合を説明するための図である。

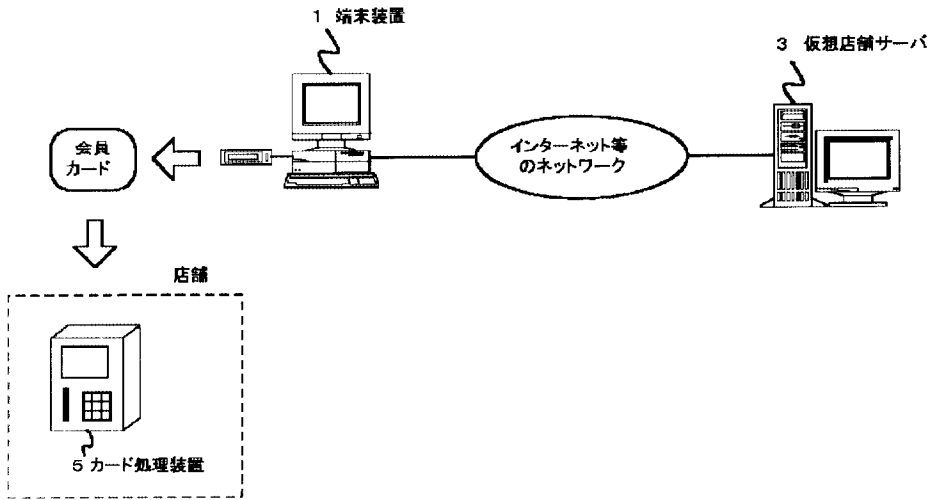
【図5】 抽選処理を端末装置側で行う場合のシステム動作を説明するための図である。

【図6】 複数の仮想店舗サーバがそれぞれ独立して優待ポイントを供給する場合のシステム形態について説明するための図である。

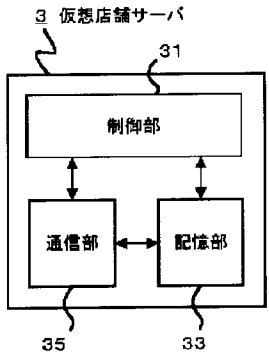
【符号の説明】

- | | |
|----|-----------|
| 1 | 端末装置 |
| 3 | 仮想店舗サーバ |
| 5 | カード処理装置 |
| 11 | 制御部 |
| 12 | 入力部 |
| 13 | 表示部 |
| 14 | 記憶部 |
| 15 | 通信部 |
| 16 | カードリーダライタ |
| 31 | 制御部 |
| 33 | 記憶部 |
| 35 | 通信部 |

【図1】

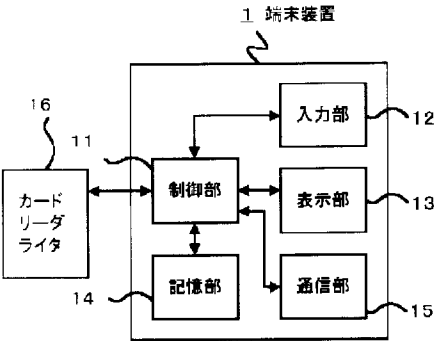


【図3】

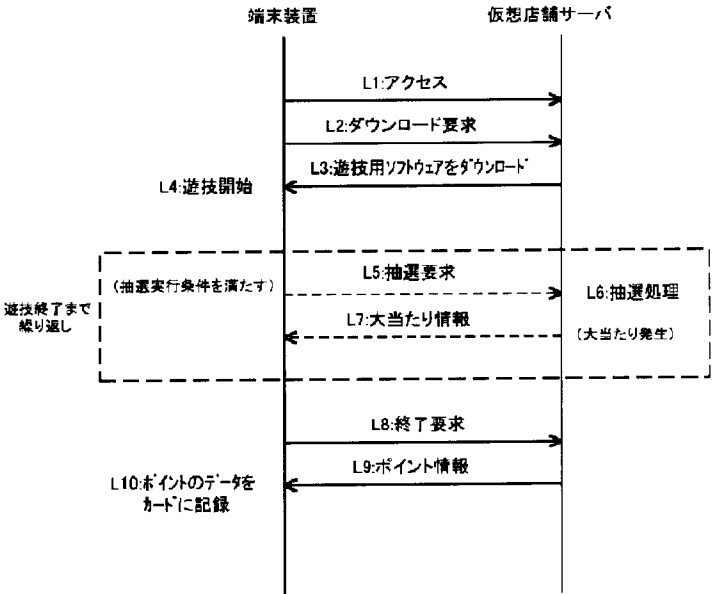


(7)

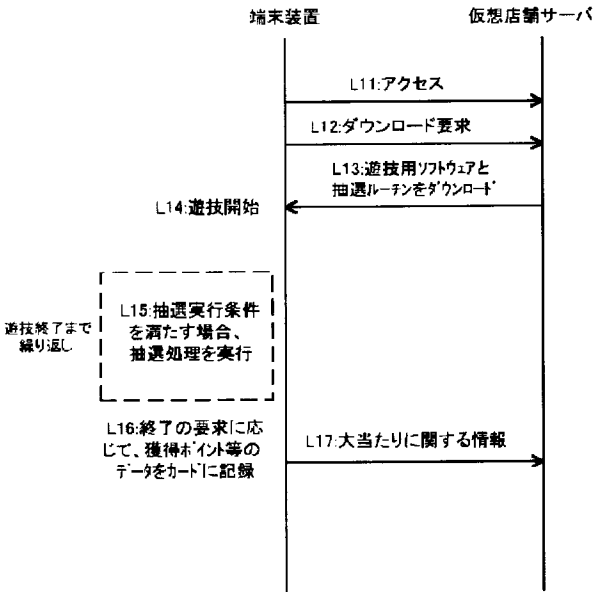
【図 2】



【図 4】



【図 5】



(8)

【図6】

